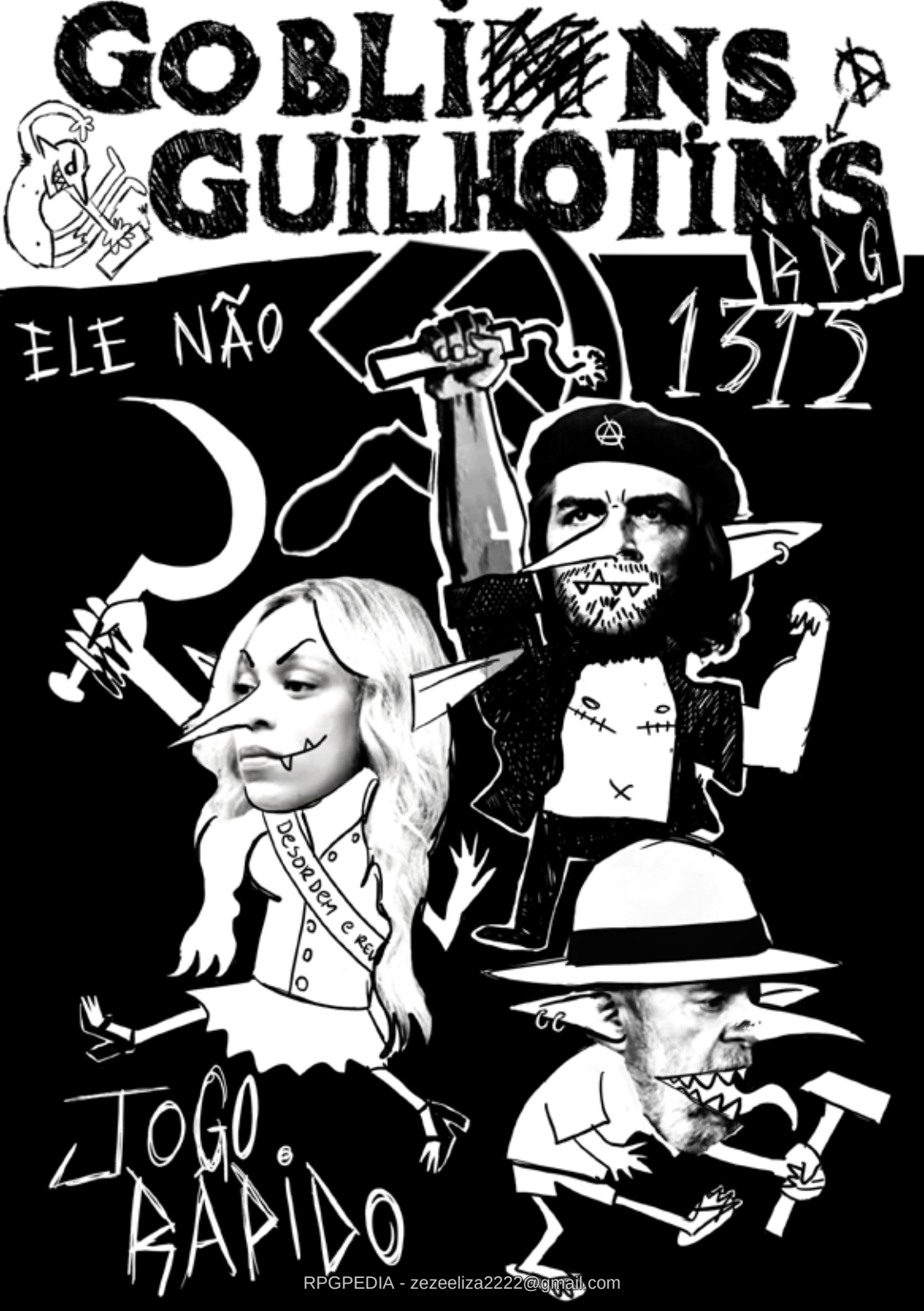
GOBLINS GUILHOTINS

RPG

ELE NÃO

1313



RPGPEDIA - zezeeliza2222@gmail.com

GOBLINS GUILHOTINS

JOGO RÁPIDO

FOICE, MARTELO e DINAMITE À VONTADE!

Design de Jogo, Palavrinhas e Desenhos feitos à mão
GABRIEL BORJOIZE

Editoração, Chateação e Cagação de Regra
ARTHUR DE ANDRADE

Diagramação, Montagem de Zine e Bom gosto
RAMON MOURE

Jogadores (não remunerados) da Fase de Teste

Breno do Abismo, Luna Leandro, L. Félix, Bruno Ajdelsztajn, Danihellart, Lucas de Siqueira Merot, Kingu, Bones, Doménico Moraes, Gabi Santos, Matheus Baeryon, Rodrigo Peracchy, Ingrid N. Magalhães, Ian Ferraz, Leandro Bastardo, Igor Oliveira, Gabriel Lopes, Guaximina, Rafael Padrão e "Fecine" Oliveira.

NUNCA JOGOU RPG?

Se você nunca jogou ou não está acostumado com o conceito de RPG, trata-se de uma brincadeira de faz de conta conversada, uma contação de história coletiva na qual os jogadores se divertem assumindo papéis fictícios de personagens que vivem aventuras. Uma criança faz isso, então você também é capaz. Liberte o goblin revolucionário que está preso dentro de você!

Além disso, escolhemos um conjunto de regras para lidar com as situações hipotéticas dentro da história, rolando dados pra ver o que acontece quando há um conflito narrativo - quando os personagens lidam com problemas e desafios.

RPG é basicamente isso: nos juntamos para contar a história mais divertida que conseguirmos, usando regras quando for preciso. E se as regras atrapalharem, nós as ignoramos.

INTRODUÇÃO

Goblins & Guilhotinas é um RPG de comédia absurdista, anticapitalista e a favor da revolta, revolução e guilhotinas. Se esses temas não são do seu agrado, tudo bem, existem outros RPGs por aí para te divertir com outros assuntos. Se você, além de não achar legal, acha que esse tema é completamente inapropriado e quer defender os valores capitalistas. Vai pra pu... Pera o editor falou que não pode escrever esse tipo de coisa por aqui. Então, sei lá: vai fazer terapia, estudar um pouco e assim por diante. Converse com gente de fora da sua bolha. Espero que a vida te faça entender melhor o mundo.

Aqui os jogadores interpretarão goblins que fazem parte de uma unidade do Sindicato Revolucionário dos Goblins, revoltados com O Dragão - quem privatizou a montanha e obrigou todos a trabalhar na filial da Dragões $ Dividendos. Uma empresa de masmorras, que lucra saqueando aventureiros incautos em busca dos tesouros acumulados pelo Dragão. Mas se são vocês quem têm todo o trabalho de saquear os aventureiros, porque é ele quem fica com o tesouro?

O objetivo dos jogadores é expulsar o Dragão e libertar os habitantes da montanha de empregos precarizados tão mal pagos que vocês sequer têm como comer direito - mas não vamos falar da insegurança alimentar dos goblins agora, tá bem? Para isso vocês enfrentarão ou se aliarão a outros (monstros) trabalhadores da masmorra. Não há nada a perder senão nossas cabeças!

PRINCÍPIOS DOS GOBLINS SINDICALIZADOS

Goblins respeitam pronomes.

O poder dos goblins vem da união!

Compartilhe sua caneta e seus dados poliédricos

seja lá o que isso for!

Seja criativo ou exploda tentando!

Ajude sempre que puder

para ser ajudado quando precisar.

Tenha sempre a postos sua

dinamite de confiança.

Mantenha seu irmão mais novo de sobreaviso.

A história é sobre os goblins

e não sobre um goblin

- nem é sobre o Dragão.

Se o Dragão vencer dessa vez,

tentaremos novamente. Outro dia... ou hoje mesmo.

Quem topa?

RPGPEDIA - zezeeliza2222@gmail.com

REGRAS DO JOGO

O PAPEL DOS JOGADORES

É importante entender que todos envolvidos em um jogo de RPG são efetivamente jogadores e buscam se divertir coletivamente. Cada um desempenha seu papel entre dois tipos:

O NARRADOR

Aquele jogador que vai guiar a narrativa da história, criando cenas e situações divertidas para todos os envolvidos. Em geral, isso envolve controlar os personagens da história que não são os Personagens Jogáveis (PJs). Além disso, é sua atribuição sugerir aplicações e arbitragens das regras durante o jogo.

GOBLINS OU PERSONAGENS JOGÁVEIS (PJ)

São aqueles controlados e interpretados pelos demais jogadores. Qualquer semelhança do termo PJ com a sigla de "Pessoa Jurídica" e as implicações trabalhistas de ser "pejotizado" é completamente intencional e nem um pouco sem querer. Você será um goblin explorado e de saco cheio, haja como tal!

DISCORDÂNCIA

Em geral é o narrador quem guia as regras do jogo, definindo a necessidade de uma rolagem de dados ou a interpretação dos textos deste manual ou de qualquer evento ficcional que aconteça dentro do jogo. Porém, os jogadores não só podem como **DEVEM** sugerir maneiras diferentes de resolver situações de jogo, usando bons argumentos - o que pode fazer as regras até mesmo serem dispensadas pela narrativa.

Se o narrador e os jogadores envolvidos não conseguirem concordar, a decisão final é do grupo em conjunto, através do voto. Goblins são democráticos e esse jogo também é. Cada pessoa envolvida no jogo tem direito a um voto. No caso de um empate de votos, todos devem acordar uma ferramenta para desempatar. Uma batalha de rap, suborno, leiloar votos, jogar par ou ímpar como um covarde, deixar o destino decidir jogando uma moeda ou, o mais importante dos rituais goblins:

PEDRA, FACA OU POLVORA!

ROLAGENS DE DADOS

Você tem dado... a sua força de trabalho de maneira organizada para ajudar na derrota das forças que oprimem os trabalhadores e goblins? Se não, deveria! Mas, agora vamos falar de dados. Não os que as megacorporações do vale do silício roubam de você sem seu consentimento, mas sim os poliedros que usamos como geradores de números aleatórios.

Neste jogo utilizaremos diversos tipos de dados que você talvez não tenha em casa, conhecidos como conjunto de dados para jogar rpg: d2, d4, d6, d8, d10 e d12. O número do lado do "d" diz a quantidade de faces (ou números) que há no dado. Então um d2, tem os números 1 e 2, o d4 1, 2, 3 e 4, e por aí vai.

Em geral você vai precisar apenas de um dado de cada tipo, mas o d12 será o mais utilizado então você pode querer mais destes. Além disso, pode usar qualquer outra coisa para gerar números aleatórios entre 1 e o valor máximo do dado. Papeis numerados, cartas de baralho, etc. É possível encontrar roladores de dados digitais facilmente na internet ou em app de celular.

TESTES

Testes são rolagens de dados típicas, feitas quando um personagem está "tentando" fazer algo e o resultado define se ele teve sucesso ou não. Em um teste o jogador rola um d12, soma o resultado do dado ao valor de um **Atributo** relevante para a situação, entre Muque, Miolos, Jeitinho e Papinho (caso mais de um seja relevante o jogador pode escolher qual usar), e também soma o número de **Palavras** usadas por ele ou por companheiros ajudando a superar a situação. Vamos falar de Atributos e Palavras mais a fundo logo mais.
O valor do resultado do teste, o somatório total, deve superar o valor de dificuldade de um Desafio. Já em testes de Conflitos, quando há algo ou alguém resistindo ativamente, o outro lado também rolará um teste e o resultado será a dificuldade - ou seja comparam os resultados de ambos os testes. O empate sempre favorece quem está agindo naquele momento - seja PJ ou os adversários.

Resultado do Teste

Rolagem de

+

valor do Atributo relevante

+

Palavras usadas pelos jogadores

RESULTADOS CRÍTICOS

A única coisa crítica nesse jogo é a situação dos trabalhadores.

Reflita.

DESAFIOS

Quando o personagem lida com obstáculos e perigos, como pular por cima de uma larga fenda vulcânica ou para resolver a contabilidade da divisão de espólios da pilhagem de um aventureiro. Nestes casos o narrador, antes do teste, deve declarar um valor para a dificuldade e determinar as consequências de um sucesso ou de uma falha - colocar na narrativa o que está em jogo. As consequências de falhar em um teste devem impactar a história de alguma maneira que vá além do simples "você não conseguiu o que queria". Novamente, os PJs podem e devem negociar as consequências.

Se o resultado do teste for maior que a dificuldade apontada pelo narrador, o PJ consegue o que foi combinado. Se o resultado for menor ela falha e deve lidar com as consequências.

A dificuldade de um desafio assume 10 como valor "médio". Quanto maior for esse número, mais difícil será realizar o feito, e quanto menor, mais fácil. O cálculo de dificuldade deve levar em conta a quantidade de jogadores envolvidos, sendo o limite do impossível a dificuldade 17+quantidade de PJs. Isso equivale ao maior valor do dado (12) combinado com o mais alto valor de um atributo (5) somado a quantidade de jogadores envolvidos - ou seja o melhor resultado de um teste possível.

Caso o jogador assim deseje, ele pode tentar e falhar automaticamente. Nesse caso não use dados nem recursos do jogo. Aproveitem o momento para contar uma história divertida sobre como eles falharam.

CONFLITOS

Há situações onde os perigos geram uma resistência ativa, agindo direta ou indiretamente contra os personagens, como durante um combate ou um debate. Nestes casos o narrador e o jogador rolam um teste cada um e comparam os valores dos resultados. Quem tem o maior resultado vence aquela etapa do conflito. No caso de empate, vence de quem for a vez.

Em geral, no começo de um conflito já está estabelecido qual a consequência de vencer ou perder. Na maioria das vezes envolve uma rolagem de resultado.

POTÊNCIA

Potência mede a efetividade das ações feitas no jogo, quanto elas influenciam o alvo (ou a vítima). Ela é medida em qualidades de dados (d2, d4, d6, d8 e assim em diante). Sempre que um teste em um conflito for um sucesso, quem realizou a ação rola Potência para definir quantos recursos quem foi afetado perde. Por exemplo, um inimigo com "Potência d6" atacou um PJ e conseguiu acertá-lo, então o narrador rola d6 pra ver quantos pontos de Vigor o goblin perde.

GOBESPIERRE GULHOTINOU FOI POUCO

RPGPEDIA - zezeeliza2222@gmail.com

O PODER DOS GOBLINS VEM DA UNIÃO:

A potência inicial de um goblin é d2. Algumas coisas podem mudar ou aumentar a Potência, a mais comum é com a ajuda de outros goblins. Por exemplo, se um goblin faz uma ação e outro ajuda, ela parte de d2 e se torna d4, com dois ajudantes d6 e assim por diante até que 6 goblins juntos rolam 1d12 de Potência. Caso a Potência seja maior que 1d12, em vez de se tornar um dado maior será adicionado um novo dado d2 que pode ser aumentado progressivamente da mesma maneira.

A LUTA DE CLASSES É A ROLAGEM DE DADOS DA HISTÓRIA

QUANDO ROLAR UM TESTE?

Aqui é importante conversarmos brevemente sobre a filosofia das rolagens de dados durante o jogo. De maneira geral rolaremos dados quando existe algum tipo de problema ou de dificuldade e não é certo se o PJ vai ter sucesso ou não ao lidar com aquilo. Mas também podem ser rolados dados quando há incerteza sobre o resultado de qualquer acontecimento interessante narrativamente ou apenas se for divertido. Pense no seguinte:

Os personagens envolvidos têm tempo, facilidade e não há resistência para resolver o problema?

Se a resposta for "sim" para a pergunta, talvez a rolagem não seja a melhor opção. Deixe as rolagens de dado para momentos importantes narrativamente.

Vai ser divertido se os personagens falharem ou se complicarem?

Se for uma situação fácil e rápido de resolver, mas o grupo acha que pode ser interessante, engraçado ou divertido ver goblins falhando ou se complicando ao solucionar o problema, então uma rolagem de dados é bem-vinda. Se há uma coisa de que Goblins gostam é de uma pitada de caos.

RPGPEDIA - zezeeliza2222@gmail.com

EXPLORANDO SALAS, DESAFIOS E CONFLITOS

Goblins e Guilhotinas tem a premissa de explorar uma masmorra privatizada e repleta de trabalhadores precarizados em busca de alcançar o Dragão CEO para, de alguma forma, solucionar o problema da opressão sistêmica e exploração dos trabalhadores, seja diplomática e politicamente ou levantando armas e brandindo explosivos. Cada cena da história, as etapas do faz de conta narrativo, é uma Sala da masmorra, com problemas próprios e geralmente caracterizada como seus trabalhadores - os monstros locais.

Os Conflitos começam quando os jogadores declararem suas intenções e ações para resolver o problema apresentado em uma Sala..

Problemas diretos, onde não há alguém resistindo, são Desafios; enquanto houver força contrária resistindo ativamente, alguém agindo para atrapalhar os goblins, haverá um Conflito.

Qualquer teste, seja Desafio ou Conflito, realizado para resolver diretamente o problema da Sala removerá os Recursos dela de acordo com a Potência dos goblins. De outra maneira, serão testes soltos para lidar com outras situações tangenciais.

Por exemplo, construir uma ponte para ultrapassar o poço sem fundo que rodeia o caixão de um Vampiro Acionista é um Desafio, enquanto conversar com o próprio investidor sobre Participação nos Lucros e Resultados ou sobre a falência do papel da aristocracia como baluarte cultural em regime social que prioriza a produtividade seria um Conflito.

O PLANO E A AÇÃO EM GRUPO

Goblins são caóticos por natureza e diante de perigos e obstáculos podem até mesmo se explodir livremente. Apesar disso, é fundamental que estejam unidos em um mesmo sentimento coletivo.

Ao adentrar uma Sala, o grupo de goblins se deparará com uma situação problema e precisam bolar um plano para resolvê-la, o que pode envolver diversos tipos de ações das mais variadas: explodir a muralha, convencer o porteiro a abrir os portões, construir uma catapulta para lança-los ao outro lado, etc. O importante é definir uma linha mestra para o plano que será executado em conjunto por todos. O plano pode e deve ser votado democraticamente.

Após eleito o plano, qualquer goblin que agir fora do objetivo programado terá uma penalidade de -1 em seus resultados de dados em testes, até voltar ao consenso coletivo.

RPGPEDIA - zezeeliza2222@gmail.com

RODADA

A contagem de tempo de jogo se dá por rodadas. As rodadas são divididas em duas partes: os turnos dos jogadores que, em geral, vem primeiro e depois o turno do narrador (ou da Sala). Depois que ambos os turnos são feitos, começa uma nova Rodada.

Algumas habilidades só podem ser acionadas uma vez por rodada. Além disso, os irmãos mais novos dos goblins surgem apenas no início de uma nova rodada.

O TURNO DOS JOGADORES

Neste momento cada PJ faz uma ação com o objetivo de resolver o conflito. O narrador responderá com uma reação representada por uma rolagem de dados, caso seja um Conflito e inimigos - ou outra força de resistência - ativamente aja contra os goblins.

Os jogadores decidem a ordem na qual cada um fará sua ação de acordo com o que acharem mais divertida. **O jogador que faz o teste é considerado o "jogador da vez".**

O TURNO DO NARRADOR

Depois que todos os jogadores fazem suas ações, um de cada vez, o narrador faz uma ação contra todos os jogadores. As ações disponíveis para o narrador variam de acordo com a Sala que os PJs estão enfrentando.

CONTRA TODA AUTORIDADE COM EXCESSÃO DA MINHA MAMÃE

RPGPEDIA - zezeeliza2222@gmail.com

O GOBLIN SINDICALIZAD

O jogador vai controlar essa criaturinha minúscula e quase irrelevante, explorada e precarizada, totalmente desvalorizada por qualquer um que não seja outro da mesma espécie. Para saber como ela é, existe uma Ficha de Personagem, onde estão escritas suas características e traços determinantes. Ali você vai ter nomes e números de elemento do jogo para orientar na interpretação do PJ e para quando for usar as regras do jogo.

ATRIBUTOS

Representam as capacidades inatas dos PJs. Todas as ações ou reações feitas por eles devem, necessariamente, incluir o valor de um destes no somatório do resultado da rolagem. Os valores variam de 1 a 5; 1 é o pior que um Goblin pode ser naquilo e 5 é o melhor.

MUQUI

Representa a força física do PJ. Sua muscularidade, bombadeza e constituição. O atributo utilizado para descer um murro, uma sarrafada ou um espadadão, empurrar uma pedra enorme por cima de uma montanha de onde ela eventualmente vai cair.

JEITINHO

Representa a destreza e agilidade de um PJ. Sua mira, elasticidade e gingado. O atributo utilizado para acertar uma facada sem ser notado ou atingir uma flechada no olho do seu amigo quando ele botou uma melância na cabeça pra fazer graça.

MIOLO

Representa o conhecimento e sabedoria de um PJ. Sua cabeçudisse, sapiência e eruditice. O atributo utilizado para fazer cálculos matemáticos, lembrar de informações e fazer palestrinhas enfadonhas e complexas, mas com conteúdo intelectualmente acurado e preciso - apesar de chato.

PAPINHO

Representa as capacidades sociais do personagem. Sua malemolência, lábia e azeitagem. O atributo utilizado para convencer, mentir, negociar e evitar completamente o clichê, geralmente desconfortável, de ficar seduzindo 100% das coisas que passam pela sua frente no jogo, a não ser que esse seja o tipo de jogo que você e sua mesa gostem de jogar, seus safadinhos!.

RECURSOS

VIGOR

Representa os famosos "pontos de vida" que ninguém sabe ao certo como interpretar, mas aqui é o limite de cansaço físico de um goblin. Sempre que você recebe um ataque, se machuca ou é afetado por algo similar você perde pontos em Vigor. Quando ele é zerado, o PJ não aguenta mais mover seu corpo e se despede com a honra de um goblin: se explodindo contra seus inimigos. **Seu valor de Vigor é a soma dos Atributos Muque e Jeitinho, multiplicada por dois.**

PACIÊNCIA

Semelhante ao Vigor, mas representa a vontade do goblin de continuar enfrentando essa jornada árdua contra o sistema opressor, nem sempre perder a paciência quer dizer que o personagem se irrita, só quer dizer que ele desiste. Sempre que perde no argumento, é seduzido pelo capitalismo ou tem que enfrentar filas enormes, o PJ perde pontos de paciência. Quando a paciência acaba, ele fica de saco cheio, triste ou desiludido e volta pra casa. **Seu valor de Paciência é a soma dos atributos Miolo e Papinho, multiplicada por dois.**

PALAVRAS

Palavras são, talvez, a mecânica central do nosso sistema de regras e narrativa. Representam as especificidades do PJ que o diferenciam de outros goblins. Cada personagem tem uma lista de Palavras que constroem sua personalidade, elas representam não só uma capacidade ou característica, como traduzem possibilidades narrativas amplas envolvendo aquela Palavra dentro de uma situação na história.

Durante uma Sala, o jogador pode descrever ações do personagem ou elementos novos que implementem a narrativa, o faz de conta, desde que estejam de alguma forma ligadas a uma de suas Palavras.

Para cada Palavra usada trazendo algo importante para um momento do jogo que envolva um teste, pode-se somar +1 no resultado da rolagem de dados. O jogador da vez pode usar até 3 das suas próprias Palavras por teste, enquanto goblins ajudantes podem cada um usar 1 das suas Palavras para somar no resultado dos dados.

Um goblin vai de arrasta e explode em pedacinhos se não tiver nenhuma Palavra disponível na ficha de personagem no final de uma rodada.

PALAVRAS NÃO SÃO UMA PALAVRA

Fique claro, na terminologia do jogo "Palavra" (com P maiúsculo) para as regras pode apontar para um termo com mais de uma palavra. Como, por exemplo, "mão de vaca" informando o personagem tem aspecto avarento ou tem cascos no lugar de mãos; Até mesmo o nome de alguém famoso como "Fernanda Torres" pode servir como Palavra para dizer que além de bom ator e estar completamente alterado aquele Goblin se sente como o Pikachu. Seja criativo usando suas Palavras!

RPGPEDIA - zezeeliza2222@gmail.com

EXEMPLO

O GOBLIN COM A PALAVRA "COZINHAR"

Vamos assumir que um PJ tem a palavra "Cozinhar" na ficha. Isso quer dizer que o goblin tem alguma relação com a cozinha. Pode significar que ele é um ótimo ou péssimo cozinheiro ou que um rato na cabeça dele consegue controlá-lo para fazê-lo cozinhar. Quando ele usa a palavra ele ganha a oportunidade de contar como naquele momento do jogo aquela palavra afeta os acontecimentos.

O jogador pode declarar que o personagem cozinhou uma refeição muito gostosa para deixar seus amigos mais energizados e felizes; ou pode também dizer que usou as habilidades culinárias para fazer um prato que parece gostoso para dar aos inimigos, mas é tão horrível que fez os inimigos ficarem enjoados; poderia ir além e destacar elementos que não envolvem diretamente o personagem ao dizer que na manhã daquele dia, o inimigo cozinhou tão mal que agora está sentindo suas tripas revirando.

Mesmo que o goblin em questão não tenha feito nada diretamente para contribuir, pelo jogador utilizar a Palavra para contar um pedaço da história, um teste naquela Sala receberá a soma de +1 no resultado da rolagem de dados.

USANDO AS PALAVRAS

Para um jogador, efetivamente, usar uma palavra ele deve narrar como aquela palavra afeta a Sala e o teste que será realizado. Ou seja, palavras só funcionam se os PJs contam como elas afetaram a situação problema no faz de conta.

Outra coisa importante: **Palavras têm um limite de uso de uma vez por Sala.** Para ajudar a manter o controle, o jogador deve marcar na sua ficha de personagem que aquela palavra foi usada. Goblins são criaturas inventivas e nunca usam uma mesma Palavra da mesma forma; se ficarem repetindo a mesma coisa toda hora vão explodir! Por isso tente sempre algo novo, busque significados e situações das mais absurdas e caricatas, como é a proposta do jogo.

ESCOLHENDO, MUDANDO E RECUPERANDO PALAVRAS

Neste jogo rápido, quando um jogador escolhe qual personagem vai interpretar já existem 7 Palavras pré-selecionadas. Ele deve inventar mais três Palavras livremente. Assim começam com dez Palavras.

Sempre que os personagens terminam uma Sala eles podem adicionar mais uma palavra livremente e também podem trocar alguma palavra da lista por outra, assim eles podem ir lapidando os personagens para as suas preferências.

Mas lembre-se que goblins são inventivos e não buscam palavras dentro um mesmo contexto ou com semelhança muito próxima de significados. Caso contrário há risco de explosão.

Sugerimos experimentar com todo tipo de palavra, inclusive as negativas ou pejorativas. Grande parte da diversão desse jogo vem da inventividade dos jogadores, que é impulsionada pela dificuldade!

RPGPEDIA - zezeeliza2222@gmail.com

AJUDA

O JOGO NÃO FUNCIONA SEM ISSO!

Sempre que um dos PJs realiza um teste, qualquer outro PJ, que esteja presente na mesma Sala, pode usar 1 de suas "Palavras para ajudá-lo. Dessa maneira para cada palavra que um "ajudante" oferecer o PJ que está fazendo o teste soma +1 ao resultado da rolagem de dados. Além disso, cada ajudante aumenta a Potência! Lembrando que vocês são goblins, a mais fraca das criaturas, incapazes de vencer a maioria dos inimigos caso estejam sozinhos, mas juntos são capazes de grandes feitos - até mesmo destronar um Dragão.

O SINDICATO REVOLUCIONÁRIO DOS GOBLINS DAMERTE:

AJUDEM SEUS AMIGOS SENÃO VOCÊS VÃO MORRER, TENDEU? ESSE JOGO É SOBRE AJUDAR O AMIGUINHO E SE JUNTAR PRA FAZER A REVOLUÇÃO! SE NÃO QUISER AJUDAR OS AMIGUINHOS TALVEZ SEJA MELHOR JOGAR UM JOGO SOLO. MAS HONESTAMENTE, PORQUE DIABOS VOCÊ NÃO AJUDARIA SEUS AMIGOS? O INDIVIDUALISMO LIBERAL CORROMPEU SEU CORAÇÃO? SE FOR ESSE O CASO, SUGERIMOS TERAPIA E CONGREGAR COM PESSOAS QUERIDAS, PROCURAR ATIVIDADES QUE PROMOVAM SOCIALIZAÇÃO, COMO ESSE JOGO (E OUTROS RPGS)!

UM ESPECTRO RONDA A MONTANHA.

O ESPECTRO DA GUILHOTINA.

MEDO E FRENESI

Goblins por serem as mais baixas e pobres criaturas, obviamente são extremamente medrosos. Quase tudo pode antagonizar e deixar goblins apavorados. Porém, caóticos do jeito que são, ninguém sabe exatamente como eles vão reagir, nem mesmo eles. Será que ficarão agressivos como uma barata voadora que vai pra cima do humano segurando a havaiana? Ou será que vão sumir de vista como aquele pé da meia na máquina de lavar?

Quando um PJ fica com medo, por conta de qualquer efeito, ele joga d10 e compara com seu valor de "Mete o Pé ou Mete a Mão". Se o valor do d10 for inferior ele "mete o pé", caso seja maior ele "mete a mão". No entanto, o d10 for o mesmo valor o jogador pode escolher qual dos dois vai acontecer.

METE O PÉ

Durante uma rodada o PJ vai ficar acovardado! **Não poderá iniciar nenhuma ação em uma Sala** mas pode usar até **3 Palavras** por vez quando ajudar seus amigos. A única exceção é caso o PJ com medo venha a óbito; caso ele vá de arrasta pra cima, poderá iniciar uma ação para utilizar sua Granada Goblin imediatamente.

METE A MÃO

O PJ fica louco de fúria e seu instinto leva para o caminho da violência. Nesta rodada ele **deve iniciar uma ação utilizando o máximo de Palavras que puder no teste**, até um limite de 5 Palavras - o que ultrapassa o máximo de 3 Palavras via de regra, mas ele está putasso e pode quebrar tudo! Seus companheiros ainda podem ajudá-lo normalmente, mas ele é **incapaz de ajudar** os outros durante esta rodada.

PODERZINHO

São habilidades únicas que mudam completamente a dinâmica de uma Sala, mas cada PJ só pode usá-las uma vez por aventura inteira; então usem sem nenhum cuidado, afinal como diriam os goblins menos tontos "Melhor pecar pela falta de zelo do que pela abundância dele". Um Poderzinho só pode ser utilizado no início de uma rodada.
Cada Poderzinho tem suas próprias regras e estão descritos nas Fichas de Personagem.

Poderzinhos, Palavras e o Absurdímo

Lembramos que este jogo se apoia principalmente no absurdo e no humor. O uso de poderzinhos e Palavras tem total capacidade de azucrinar todo o faz de conta, transformar a narrativa em bagunça. Então se um poder como de Prefessore sugere que seja lecionada uma aula, nada impede o PJ fazer isso no meio de um combate frenético usando quaisquer meios por mais absurdos que sejam. Chamando um árbitro para dar um tempo, construindo uma sala de aula rapidamente na frente dos inimigos e colocando os outros PJs pra estudar. Quem tem limite é município, e goblins não respeitam fronteiras!

RPGPEDIA - zezeeliza2222@gmail.com

CLASSE TRABALHADORA

Estas têm como função guiar o jogador em relação às capacidades e limites do seu personagem. É como um arquétipo, um rótulo. Em outros jogos talvez essas fossem as classes, mas nesse RPG sabemos que só existem duas classes: a dos trabalhadores e aquelas que devem ser guilhotinadas.

A Classe Trabalhadora fornece uma série de atributos pré-estabelecidos, sete Palavras, um Poderzinho e um valor de Mete o Pé ou Mete a Mão.

Entendemos que a divisão em apenas duas classes tem uma série de problemas sistêmicos e não reconhece diversos outros tipos de opressão e dominação transversais que afetam principalmente as minorias. Mas isso é uma zine para um jogo rápido de RPG e não uma tese crítica muito complicada, complexa e cheia de nuances à uma simplificação que por mais que seja limitada também traz uma série de benefícios para a luta anti-hegemônica.

DRAG QUEEN

Poderzinho - Karaokê e Lipsync Drag: A drag começa uma grande performance convidando todos a cantar e dançar juntos, celebrando a diversidade e todos os tipos de amor entre goblins e outras criaturas. Enquanto os PJs fizerem seus turnos cantando ou dançando, eles não têm um limite de Palavras pra usar por ação ou por ajuda! Ao final do turno de cada PJ que participou da festa, ele ganha a palavra "Expressão".

Atributos: Muque 2, Jeitinho 3, Miolo 1 e Papinho 4.

Palavras: Babado, Carão, Dar a Elza, Gongar, Leque, Performance, Xoxar e mais três à sua escolha.

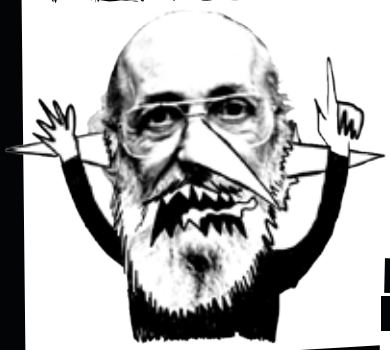
ILUSTRADORE

Poderzinho - Imagine a Ação: : Por uma rodada, quem quiser participar deverá desenhar suas ações para declará-las! Tudo em silêncio, pois artistas precisam se concentrar. Também não é permitido escrever, já que goblins são ruins em "desenhar letrinhas". Outros PJs podem ajudar, desenhando na mesma folha como ajudariam na ação do camarada. Para cada artista envolvido na arte a ação ganha +2 na soma do resultado do teste e os envolvidos não gastam palavras, afinal, eram desenhos. Todos que participarem ganham a palavra "Arte".

Atributos: Muque 2, Jeitinho 4, Miolo 3 e Papinho 1.

Palavras: Desenho, Cor, Imaginação, Lápis, Metido, Rabisco, Viagem na Maionese e mais três à sua escolha.

PROFESSORE



Poderzinho - Palestrinha: Convidando os outros PJs para um momento de aprendizagem, e professore dá uma palestrinha. Usando a abordagem de Paulo Freire para ensinar novas Palavras para os goblins. Cada PJ (incluindo e professore) deve trazer "conhecimentos inúteis" pra mesa (curiosidades, efemérides e afins). Para cada palestrinha, e professore vai anotar uma palavra que tenha a ver com ela. Essas palavras podem ser utilizadas uma única vez, mas por qualquer PJ na Sala, até o limite de uma palavra por PJ. Se utilizada uma palavra, se tornará permanentes na ficha do PJ que a utilizou.

Atributos: Muque 1, Jeitinho 2, Miolo 4 e Papinho 3.

Palavras: Cagar Regra, Conhecimento, Correção, Chamada, Livro, Palestrinha, Esporro e mais três à sua escolha.

ENTREGADORE DE APLICATIVO

Poderzinho - Gangue da Motinha: Para ajudar seus companheiros, e entregadore lança uma mensagem para seus colegas de trabalho que chegam torando no grau. Uma gangue de entregadores aparece e coloca os PJs na garupa de seus transportes. Cada PJ ganha as Palavras "Vrummmm", "Grau" e "Entrega". Elas duram somente uma rodada, mas pelo resto da Sala eles continuam com seus meios de transporte, e caso fossem sofrer algum revés no qual perdessem vigor, podem sacrificar seu meio de transporte para se salvar do infortúnio.

Atributos: Muque 2, Jeitinho 4, Miolo 1 e Papinho 3.

Palavras: Aplicativo, Buzina, Corre, Mochila, Quentinha, Veículo, Velocidade e mais três à sua escolha.

ESTAGIÁRIOS

Poderzinho - Estágio Não-Remunerado: Eles não podem ser efetivados, pois não tem experiência de trabalho, mas sem trabalhar não conseguem ganhar experiência. Por causa disso, só lhes resta uma opção: se juntar com os outros PJs, arranjar um terno, subir um no ombro do outro para formar um "megazord" corporativo disfarçado e fingir que você é mais um dos colegas de trabalho do inimigo! Neste round, todos que participarem do Estágio devem declarar suas ações como uma só. Pra isso, cada PJ fala uma parte da ação usando 3 Palavras por vez. No momento de rolar os dados, todos os envolvidos rolam um d12 e usam o melhor resultado.

Atributos: Muque 4, Jeitinho 3, Miolo 2 e Papinho 1.

Palavras: Aprender, Grampeador, Cafézinho, Pergunta, Tendi Não, Puxa Saco, Zueira e mais três à sua escolha.

CABELELEILE

Poderzinho - Fofoca da Boa! E cabeleleile faz um salão onde corta o cabelo dos aliados e aproveita pra "pescar" uma fofoca sobre os inimigos deles. Os aliados que fofocarem ganham a palavra "Estilera" e agora que todos sabem os podres dos inimigos eles usam isso contra eles. Nessa rodada, na vez do narrador, os inimigos da Sala rolam d8 no lugar do d12 em seus testes contra os goblins.

Atributos: Muque 2, Jeitinho 3, Miolo 1 e Papinho 4.

Palavras: Tesoura, Franjinha, Repicado, Corolido, Chapinha, Fofoca, Cabelera e mais três a sua escolha.

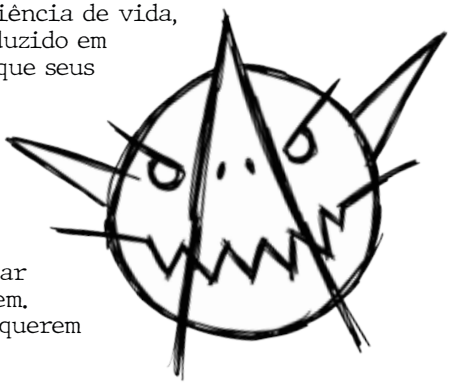
GRANADA GOBLIN

Goblins sempre andam com dinamites e outros explosivos, por isso todos podem, a qualquer momento, se explodir. Dessa maneira o PJ não precisa fazer um teste para acertar seu oponente. Goblins são experts em terminar sua vida em glória e pólvora, muitas vezes desnecessariamente. Assim ele garante uma explosão que vai remover 2 recursos para cada PJ na Sala.

Alternativamente, caso o Vigor do PJ acabe no meio de um Conflito ele pode tentar se explodir como vingança, e isso exige um teste (que será realizado imediatamente), para remover 5 recursos.

IRMÃOS MAIS NOVOS

Quando goblins vão de base porque seu Vigor chegou a zero, perdem toda sua Paciência ou simplesmente se detonam gloriosamente, eles abandonam a aventura. Mas seus irmãos mais novos aparecem para se vingar e continuar sua jornada. Na sociedade dos goblins os irmãos mais novos têm todas as mesmas características e habilidades que seus irmãos mais velhos. Mas obviamente se é mais novo, tem menos experiência de vida, por isso sua ficha tem um dos Atributos reduzido em 1 e duas Palavras a menos. Ah sim, é lógico que seus nomes são diferentes, mas sempre parecidos.



Irmãos mais novos chegam na Sala no início da próxima rodada imediatamente após o goblin anterior ser ejetado do faz de conta.

Pode ficar tranquilo, seu primeiro PJ provavelmente vai morrer e você vai precisar apagar muita coisa nessa Ficha de Personagem. Por isso escreva com caneta, já que goblins querem o caos!

RPGPEDIA - zezeeliza2222@gmail.com

DERROCADA DA REVOLUÇÃO

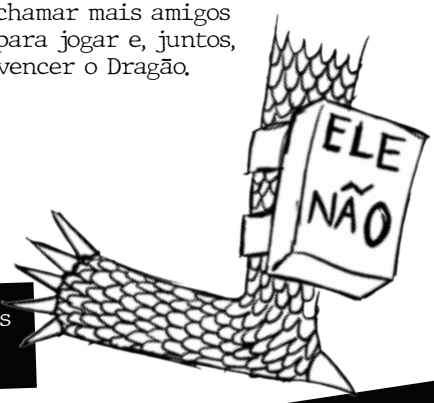
Nem toda tentativa de revolução tem um final feliz, algumas são derrotadas pelos poderes hegemônicos. Aqui também há essa possibilidade, nem sempre os goblins têm um final feliz, e, geralmente, a coisa desanda quando acaba o pique da rebeldia; quando os goblins ficam sem Gás pra continuar lutando por melhores condições.

Quando o jogo começa a célula sindical tem um valor de Gás equivalente à quantidade de jogadores, você pode marcar isso como preferir: com feijões, anotando em um pedaço de papel, com miniaturas de goblins ou o que preferir.

Sempre que um PJ foi de arrasta pra cima, desistiu de lutar e voltou pra casa, se explodiu ou foi definitivamente derrotado e teve que chamar um irmão mais novo, a revolução perde 1 Gás.

Se acabar o Gás os goblins foram derrotados pelo sistema imposto pelo Dragão.

Já a vitória é um pouco mais simples. Basta derrotar, expulsar ou convencer o Dragão da causa sindical. Mas sendo bem honesto, isso é bem difícil de se fazer com um grupo pequeno! Quanto mais pessoas estiverem unidas, mais fácil será derrotar o Dragão, mas mais difícil vai ser organizar o andamento do jogo, assim como nas revoluções no mundo real. A derrota não significa o fim, aproveite para chamar mais amigos para jogar e, juntos, vencer o Dragão.



DIFICULDADE DO JOGO

O movimento revolucionário e para melhorias de direitos exige apoio e participação da sociedade para ser bem-sucedido. O jogo também! Quanto menos jogadores envolvidos mais difícil vai ser derrotar o Dragão. Jogar com apenas três PJs é um desafio, com quatro é difícil, com cinco já se torna uma possibilidade mais factível e com seis em diante uma realidade prestes a ser conquistada com algumas explosões, suor e lágrimas.

PAZ ENTRE NÓS E GUERRA AOS DRAGÕES

AVENTURA PRONTA: FOICE, MARTELO e DINAMITE À VONTADE!

Esta versão do jogo pressupõe uma aventura curta estruturada de maneira parecida com a descrita na proposta do jogo. Uma incursão pela masmorra da montanha composta de quatro Salas, cada uma com um desafio único. Em cada uma das Salas existe uma complicação que pode progredir e se tornar mais de uma complicação. O livro completo, para além deste jogo rápido, também se estrutura em na exploração de diversas Salas, porém com um conteúdo mais amplo e muito mais abrangente, invocando outras críticas sociais e com diversas salas pra escolher e montar sua própria filial da Dragões $ Dividendos.

SINOPSE

Há tantos anos que nem lembramos quando, lá atrás, um Dragão Bilionário invadiu a montanha utilizando poderosos monstros do RH. Depois disso ele privatizou a montanha, pagando pra alguém que nunca pisou nela uma grana boa pra ele ser o dono dela. E obrigou os goblins e orcs que moravam no local a trabalhar pra ele pra poderem pagar o aluguel das casas onde sempre moraram, beber a água que sempre beberam e comer a comida que sempre comeram, mas pelo menos colocou sinal de wi-fi - que sempre cai.

Agora, goblins e orcs trabalham nessa sucursal da Dragões $ Dividendos, que faz dinheiro atraindo aventureiros com o vasto tesouro do dragão. Goblins e orcs todos os dias têm que saquear aventureiros invasores e entregar seus bens para o Dragão, aumentando seu tesouro. Já faz algum tempo que os orcs e os goblins foram separados. Os goblins trabalham na sala de baixo e os orcs na sala de cima. Dizem que na sala de cima eles ganham pizza, tem ar-condicionado, um escorregador e até cafezinho! Goblins sonham em um dia poderem trabalhar na sala de cima.

Porém, com o passar do tempo e falta de reajustes salariais, os salários dos goblins estão cada vez menores e os alugueis cada vez mais caros. Na época dos nossos avós eles ganhavam 5 moedas de madeira por semana, hoje em dia eles só ganham 3 moedas de lama mole por mês de trabalho. Todo mundo sabe que não dá pra comprar nem uma balinha de pé de galinha defumada com uma moeda de lama mole.

E é por isso que as matriarcas goblins reuniram todos os goblins! Com reclamações e dores, os goblins resolveram se unir, formando um Sindicato Revolucionário! Os jogadores interpretam os representantes do sindicato que saíram com uma única, mas muito importante missão: remover o Dragão da montanha!

Para isso agora eles terão de atravessar a masmorra subindo até as Salas superiores, o mesmo caminho que aventureiros fazem, para enfrentar o Dragão. E em cada uma das quatro salas encontrarão problemas corporativos.

CONTROLANDO INIMIGOS

Neste jogo os inimigos, independente do número deles, são considerados "uma" entidade só: a Sala. Cada adversário tem características mecânicas e uma descrição de suas habilidades. Mas essa pequena ficha descreve o desafio e não cada indivíduo.

OPRESSÃO

É o recurso de uma Sala, com ele os inimigos ainda estão opondo a revolução goblin. Quando acaba não resistirão mais aos PJs, os perigos são derrotados ou convertidos.

BÔNUS NAS ROLAGENS

É o valor que os oponentes na Sala têm como bônus em seus testes. Esse valor depende de uma base, mais uma variação pelo número de jogadores.

POTÊNCIA

É dado que representa quanto os PJs vão perder em seu vigor ou paciência para cada sucesso que um inimigo tiver.

AÇÕES DE SALA

São as ações que o narrador usa contra os PJs em seu turno. O narrador deve escolher dentre as ações aquela que mais combina com a situação ou que acha a mais divertida para a situação, e deve descrever como aquilo acontece. Se essa ação descrever uma "ação contra os PJs", o narrador deve rolar um d12 e somar o Bônus nas Rolagens da Sala. Os PJs fazem um teste de acordo com como pretendem escapar da ação dos inimigos e precisam de um resultado maior para se livrar.

RECOMPENSAS

Quando os PJs resolvem os problemas em uma Sala, eles recebem benefícios pelo seu sucesso. Sempre que a Opressão de uma Sala chegar a zero os goblins podem:

1. **Remover as marcações de uso de suas Palavras,** permitindo que sejam usadas na próxima Sala.
2. **Adicionar uma nova Palavra** de sua escolha na ficha.
3. **Trocar uma Palavra por outra a sua escolha.** Ideal para se livrar daquela palavra que você está tendo dificuldade em utilizar e colocar uma mais adequada no lugar.
4. **Receber um aliado ou um item!**

De acordo com os acontecimentos em uma Sala, os PJs recebem um item ou um aliado na luta contra a hegemonia draco-bilionária!
O famoso loot, os espólios de aventureiros ou o baú do tesouro da sala. Caso tenham, através de um conflito social ou intelectual, convencido os inimigos sobre a importância de sua causa revolucionária, eles podem ganhar aliados. Dependendo do caso, podem escolher entre um dos dois, mas não ambos. O narrador sugere qual a recompensa faz mais sentido dentro do faz de conta.

No caso de receberem itens, se não houver nenhum indicativo claro de qual item deveria ser, sorteie a recompensa.

ALIADOS

São um grupo de personagens controlados coletivamente pelos jogadores e o narrador. Basicamente é um personagem (ou grupo de personagens) que resolveu apoiar as causas dos PJs e vão lutar ao lado deles. Um aliado tem suas próprias Palavras, Poderzinho e Contribuição na Potência dos goblins.

PODERZINHO

Cada aliado tem um poderzinho que só pode ser usado uma vez no jogo, e em seguida perdem o gás da revolução. Depois de usar o poder os aliados ficam sem recursos e se retiram da aventura, se despedindo dos companheiros de luta. Assim como os poderzinhos dos PJs, devem ser ativados no início de uma rodada.

PALAVRAS DOS ALIADOS

As palavras dos Aliados funcionam como as dos PJs, com a excessão que são de uso coletivo. Ou seja, qualquer jogador em qualquer teste pode descrever como os aliados ajudaram naquela ação. Porém, os aliados só podem ajudar com uma palavra por vez. Assim como os PJs eles só podem usar cada palavra uma vez por Sala, e quando termina eles ganham todos os usos de volta. Quando usarem todas as Palavras em uma mesma Sala, os Aliados, vão se despedir da luta, pois estão exaustos.

CONTRIBUÇÃO

É um valor que soma no dado de Potência de qualquer teste que tenha usado as Palavras deste aliado.

LISTA DE ALIADOS

BONDE DOS CRIA ORC

Poderzinho - Pancadão: Os Orcs descem o tamborzão e o ritmo saliente leva os PJs a loucura! Neste turno as ações dos goblins tem +1 em qualquer rolagem que fizerem (incluindo Potência)!

Palavras: Orc, Embrazado, Tamborzão, Passinho, Quebra Barraco, Molho.

Contribuição: +2

SINDICALISTAS GOBLINS

Poderzinho - CABUM! Os sindicalistas também têm dinamites! Eles causam 1 de dano para cada Palavra sobrando entre os aliados.

Palavras: Goblin, Confusão, Explosão, Tapado, Pegadinha, Fraco.

Contribuição: +1

AVENTUREIROS™©®

Poderzinho - Um por todos e todos por dedo no c* e gritaria! Os PJs inspirados pelo grande clássico "Goblintatouie" sobem na cabeça dos aventureiros e controlam seus movimentos, adicionando duas Palavras em sua ficha que tenham a ver com a profissão (ou classe) do aventureiro.

Palavras: Mago (Nerdola), Clérigo (Pastor), Bardo (Roquista), Paladino (PM), Guerreiro (Crossfiteiro), "Aquele" jogador (Eca).

Contribuição: +2

ASSOCIAÇÃO DE MORADORES DA ALDEIA

Poderzinho - Churrasco! Os aldeões fazem um churrascão para seus amigos, regados à cerveja e jogos de azar, ajudando os PJs a recuperar o corpo e os ânimos. O Vigor e a Paciência de todos os PJs retorna ao ponto inicial.

Palavras: Humano, Beterraba, Fofoca, Foice, Fraco, Esperto.

Contribuição: +1

RPGPEDIA - zezeeliza2222@gmail.com

LISTA DE ITENS

PANELA VELHA

QUE (NEM SEMPRE) FAZ COMIDA BOA.

Escolha uma opção de uso ao estabelecer um plano para resolver o problema na Sala:

Panelada: Toda panela pode ser uma boa arma se utilizada em alta velocidade na cabeça de alguém. Além do dado de Potência, remove d8 de Opressão da Sala em um combate contra inimigos. Se você tirar 1, a panela quebra.

Panelaço: Honestamente é uma habilidade inútil, só serve para incomodar, mas não muda nada. Remove d8 de Opressão da Sala se você fizer um teste azucrinando com a panela. Se você tirar 1, a panela quebra.

Capacete: Ainda bem que ela é tão velha que tem 3 furos! dois pros olhos e um pro nariz! Quando perder Vigor por um teste, você perde d6 a menos. Se você tirar 1, a panela quebra.

MEIO DE TRANSPORTE

VUNHÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉUUUUUUM... BOOOM!

Esse meio de transporte consiste num cilindro pontudo, cheio de líquido altamente inflamável e pode atingir velocidades inimagináveis.

Na hora de usar sua Granada Goblin, qualquer numero de jogadores pode se juntar a ela numa Granada Goblin coletiva. Além do dano normal que cada jogador causaria, o grupo causa 1d12 adicional.

GLOCK EMPANADA

UMA ANTIGA RELÍQUIA TEXANA.

Tiro Frito: O que mais você queria de uma glock? Remove d12 de Opressão da Sala em um combate contra inimigos, além da Potência. Todos os Goblins as conhecem bem, dormem com elas embaixo do travesseiro, as vezes pela última vez. A Glock Empanada só tem 4 disparos.

DINAMITE DUVIDOSA

CABUM?

Ninguém sabe se essa dinamite ainda funciona. Quando usada durante um teste, role um 1d4 pra ver no que dá:

1. **Faiô...** Nada acontece.
2. **Faiô?** Ela faz um pequeno estalido e remove 1 de Opressão da Sala.
3. **Faiô sim, confia! Faiô nada caraí!** Ela explodirá na rodada seguinte removendo 1d20 de Opressão da Sala.
4. **CABUM CARAI, AQUI É CABUM!** Remove 1d20 de Opressão da Sala.

LIBERDADE, IGUALDADE E DINAMITE!

RPGPEDIA - zezeeliza2222@gmail.com

FOICE MARTELO e DINAMITE À VONTADE!

SALA 1

GOBLINS NA ENTRADA DA MASMORRA

A primeira sala da masmorra é onde os Goblins trabalham. Todos aqui são conhecidos e companheiros de trabalho dos PJ. Lembre-se que: todos os goblins são iguais, mas alguns são mais iguais que os outros.

Por ser a primeira sala da masmorra é a mais ativa, e como goblins são criaturas fracas, muitos são derrotados nas mãos dos aventureiros invasores. Basicamente a função deles na empresa é ser uma introdução, expulsar camponeses invasores ou fingir que morreram para os aventureiros ganharem confiança e continuar invadindo até os perigos reais. Infelizmente devido a incidentes de trabalho, como tomar uma flechada na cabeça ou ser incinerado por bolas de fogo, a mortalidade é muito alta. Mesmo com a presença de altos Fatores de Risco, não são remunerados com insalubridade e nem periculosidade.

Os jogadores escolherão recrutar seus amigos e colegas cabeça-dura e burros para a revolução ou atropelá-los antes que se explodam para impedí-los de chegar no andar superior?

Pra quem não entendeu, são a classe trabalhadora.

Opressão: 5 x Número de PJs.
Bônus nas Rolagens: Número de PJs - 2.
Potência: d6.

AÇÕES DA SALA 1

Megazord Goblin: Os goblins se unem para formar um robô de batalha (são só goblins empilhados um em cima do outro) que parece grande e poderoso. Todos os personagens que tem 2 ou menos de Muque ficam intimidados e tem que rolar um dado de medo.

Granada Goblin: Não são só vocês que podem explodir! Um dos goblins da sala decide ir às últimas consequências e se vaporizar gloriosamente em nome do Dragão. A Sala perde metade da Opressão para fazer uma ação contra todos os jogadores com Potência d10, no lugar de d6.

Alienação: Os goblins foram cegados pela ideologia do Dragão e só respondem coisas muito estúpidas (comunista de iFone, vão querer expropriar seu celtinha, o MST é improdutivo e tal) que tira a paciência dos jogadores. Todos os personagens com 3 ou mais de Miolo perdem a razão e jogam um dado de medo.

SALA 2

ORCS PERIGOSOS DO ANDAR DE CIMA

A segunda sala da masmorra é onde os orcs trabalham. Orcs não são naturais das montanhas e foram trazidos pelo Dragão para serví-lo. Suas terras natais nas fazendas foram arrasadas pelo fogo do Dragão e seu maquinários. Eles são rejeitados pelos humanos em suas cidades, sobrando como alternativa apenas trabalhar nas masmorras do próprio Dragão que causou seu tormento inicialmente.

Dentro da empresa são a principal força de trabalho brutal, derrotando e saqueando a maioria dos aventureiros, deixando passar somente os mais fortes - aqueles que devem lidar com o próprio Chefão Dragão.

Pra quem não entendeu, são a classe média e a pequena burguesia.

Opressão: 8 x Número de PJs.
Bônus nas Rolagens: Número de PJs.
Potência: d8.

Quando a gente atingir a meta, a gente dobra a meta! Um dos Orcs lembra seus companheiros da meta, e orcs amam bater na meta, esmurrar a meta, estripar a meta, e por ai vai! Acontece que a meta são os PJs. Nesta rodada a primeira rolagem dos Orcs cria uma "meta" para os Orcs. Depois disso, sempre que eles rolarem abaixo daquele valor, a meta, eles podem, em vez disso, escolher usar o valor da meta. Caso rolem acima da meta, eles podem mudar o valor da meta para esse novo número. Quando os PJs rolam, se rolarem abaixo da meta, eles podem reduzir a meta em 1 se rolarem acima da meta aumentam a meta em 1.

AÇÕES DA SALA 2

Tamborzão do Happy Hour: Os orcs olham o relógio e veem que tá chegando a hora! Os tambores começam a tocar e a energia dos orcs vai lá pra cima. Na próxima rodada, eles somam +2 em todas as rolagens. Os goblins com Papinho 3 ou mais temem por sua vida com a sonzeira e jogam seu dado de medo.

Treinamento de Analista de Assistência Administrativa Back to Front End Brainstorm em Inovação de Deadlines SEO Feedback voltado para Dungeon VSF Ecológico para Vestir Camisa: Os orcs começam um treinamento obrigatório em importantíssimos temas corporativos para a *maintenance* da *company* para que todos consigam fazer seus *jobs* com um *workflow* mais elegante seguindo a *pipeline* do *planning*.

O narrador vai escolher um atributo e narrar um pequeno treinamento que vai ter um desafio que envolve aquele atributo. Os PJs por sua vez vão tentar vencer este desafio rolando um d12, somando o atributo escolhido e podendo usar qualquer palavra que achem útil. Aquele com o maior resultado ganha a palavra "Treinado" e, pelo resto dessa Sala, ele recebe +1 no atributo do teste. Os outros terão que trocar alguma palavra de sua ficha (já utilizada ou não) pela palavra "Advertência" e rolam dado de medo.

SALA 3

ABERRAÇÕES NOS RECURSOS "HUMANOS"

Aqui trabalham os mais poderosos e malignos dos vilões: Recursos Goblins ou, como preferem se chamar hoje em dia, "Gestão de Criaturas" ou "Goblins e Gestão". Me dá calafrios só de pensar! São criaturas sinistras que parecem com uma almôndega gigante com um olho maligno, cheia de macarrão saindo delas e na ponta deles, ainda mais olhos malignos te encarando. São os Ceholders e Deholders, primos distantes dos... daqueles que não podem ser nomeados (por motivos de processinho causados por direitos autorais de uma megaempresa capitalista do ramo de entretenimento nerd).

Pra quem não entendeu, são os agentes políticos do estado burguês, burgueses com algum poder e a infame "classe média alta".

Opressão: 15 + (5 x Número de PJs).
Bônus nas Rolagens: Número de PJs + 2.
Potência: d10.

AÇÕES DA SALA 3

Reunião de Alinhamento Pessoal e Plano de Carreira: O RH separa os PJs e chama, individualmente, cada um para a salinha do RH para uma conversinha. O RH faz uma ação contra todos os PJs, aqueles que não conseguirem se proteger vão pra reunião. Nesta rodada aqueles que forem para a salinha de reunião jogarão sozinhos, sem poder ajudar, ser ajudado ou mesmo usar itens ou aliados.

Exame Psicotécnico Burocrático Desnecessário: Os goblins são obrigados a fazer uma série de exames, testes e provas. O RH escolhe um atributo para ser testado e faz uma ação contra os PJs, que devem usar aquele mesmo atributo para resistir no conflito. Aqueles que falharem perdem um ponto no atributo até o final da Sala. Caso isso fosse deixar o personagem com zero no atributo ele, em vez disso, perde duas palavras que ele escolher.

Reestruturação de Equipe Surpresa: O RH muda todos de cargo! Os jogadores viram suas fichas para baixo de maneira que não consigam ver as informações nela e anotam o nome do personagem e do jogador na parte de trás dela. O narrador vai pegar todas elas e distribuí-las de maneira que todos os jogadores usem uma ficha diferente da sua ficha original. Nesta rodada os jogadores utilizarão a ficha dos seus amigos virada para baixo, devem declarar as ações e as palavras sem olhar para a ficha virada. O grupo pode ajudar a tentar lembrar as palavras que os colegas tinham e assim em diante, o único que não pode ajudar é o dono da ficha. Somente depois de declarar as ações eles viram a ficha. Para cada Palavra que usarem que houver na ficha, mas já havia sido usada, eles somam +1 no resultado da rolagem normalmente. Para cada palavra na ficha que não havia sido utilizada, eles somam +2. E pra cada palavra utilizada que não havia na ficha, eles diminuem 2 do resultado do teste.

RPGPEDIA - zezeeliza2222@gmail.com

SALA 4

O CHEFÃO FINAL DRAGÃO

A última sala da masmorra onde o Dragão vive sobre seu tesouro incalculável, forjado pelo sangue, vida e sofrimento dos trabalhadores - além do saque de aventureiros pouco sagazes. Um lugar perigoso para qualquer um, já que ele tem poder absoluto sobre suas vidas, seu ganha-pão. Aqui está um dos verdadeiros líderes do mundo, sejam eles parte do Conglomerado Rocha Negra ou do Conglomerado Vanguardista. São a classe hegemônica, origem de toda a opressão no reino.

Pra quem não entendeu, são os capitalistas, a "alta burguesia" e os agentes máximos da política.

Opressão: 25 + (5 x Número de PJs).
Bônus nas Rolagens: Número de PJs + 4.
Potência: d12.

RPGPEDIA - zezeeliza2222@gmail.com

ESPECIAL

Ideologia Dominante: Se o Dragão for perder Opressão por ser convencido a conceder qualquer tipo de benefício trabalhista, abrir mão de seus privilégios ou mudar sua mentalidade capitalista, ele perde 5 de Opressão a menos.

Presença Aterradora: Quando o embate contra o Dragão começa, e no início de cada rodada, todos os PJs rolam um dado de medo. Quando um goblin parte para o outro mundo ou perde a paciência, o medo dos outros imediatamente se desfaz, até o final da rodada.

AÇÕES DA SALA (4)

Baforada de Inflação: O Dragão cospe seu bafo flamejante contra os goblins, destruindo recursos e bens no caminho para que tudo aumente de preço. O dragão faz uma ação contra os PJs. Aqueles atingidos perdem Vigor, e se isso reduzí-lo a zero, o goblin perde ainda o direito de se explodir gloriosamente! Ao invés disso, eles explodem ali mesmo onde estão, fazendo seus companheiros perderem 1 de Vigor cada.

Mindset Bilionário: Como todos sabem, para ser um verdadeiro bilionário você tem que ter o mindset correto. Deve economizar gastos em pequenos luxos como jantar com os amigos, usar sempre as mesmas roupas - que não são de marca - além de abrir mão de qualquer tipo de objetos que não sejam essenciais à atividade empresarial. Assim, economizando todos os dias, quem sabe daqui a sete mil e quinhentos anos você não poderá se tornar um bilionário? Para te ajudar com isso o Dragão vai fazer uma ação para confiscar seus itens.
O dragão faz uma ação contra os PJs, para cada falha os PJs perdem 3 Palavras de seus aliados ou um item.

Proposta indecorosa: Bilionários se mantem onde estão com uma tática bem simples: suborno. Até porque, convenhamos, uma parcela tão mínima quanto 0,001% da fortuna de um bilionário é mais dos que sonhamos ganhar em nossas vidas inteiras. Às vezes, o Dragão nem precisa oferecer muito: uma promoção, um benefício, uma folga, um cala boca qualquer - já é suficiente.

Com uma ação, o Dragão oferece ganhos financeiros diretos realizando uma ação contra os PJs. Aqueles que não conseguirem resistir à tentação, perdem paciência. Os PJs que zerarem a paciência antes de ir embora contam como vão ficar milionários inspirando seus antigos aliados a abandonar a guerra; e os PJs restantes perdem 1 de paciência cada.

RPGPEDIA - zezeeliza2222@gmail.com

A DIFICULDADE DE COMBATER O CAPITALISMO

Você chegou até aqui e perdeu para o Dragão? Agora você tem um gostinho de como é combater diariamente as forças hegemônicas predominantes. Não só é muito difícil como pode parecer impossível. Especialmente se você for um goblin, a criatura mais baixa na escala de poder da masmorra - quem têm menos direitos, menos valorização e é tratada como descartável e improdutiva. É fácil perder o vigor, a paciência e o gás. Quem sabe você não consegue da próxima vez, num outro dia. Junte mais goblins, bole planos mais mirabolantes e conte com um pouco de sorte nos dados (afinal de contas vivemos em meio ao caos e o acaso). Boa sorte no próximo levante! Slava!

COMPLICAÇÕES EXTRAS PARA SALAS

Para cada Sala, além dos obstáculos já planejados, você pode adicionar uma complicação. Para ajudar criamos uma tabela de eventos aleatórios. Apesar disso, o narrador pode preferir não a usar e criar suas próprias complicações ou simplesmente escolher um item da tabela.

Na verdade, você nem é obrigado a adicionar uma complicação adicional, mas elas dão um gosto especial ao jogo, além de permitir a rejogabilidade de cada Sala.

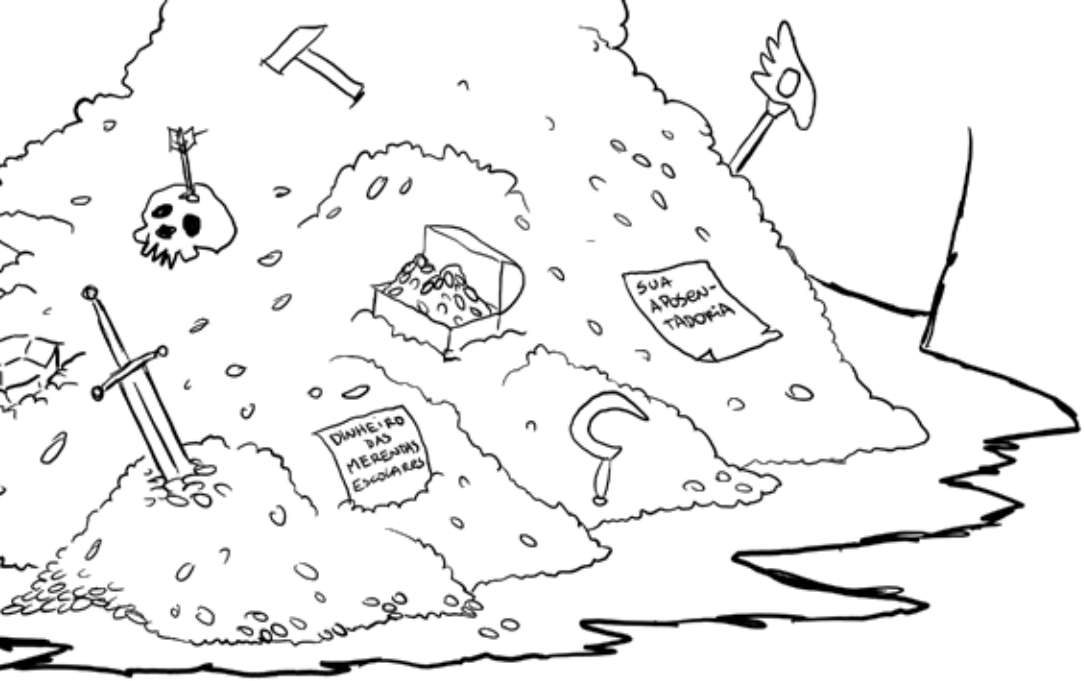
TABELA DE COMPLICAÇÕES

1	Aventureiros estão explorando a masmorra;
2	Tem um x9 que vai dedurar vocês pro Dragão aqui.
3	Alguém Fl tão forte tá todo mundo marolado.
4	Acabaram de Ganhar Pizza do Patrão!
5	Associação de Moradores da Aldeia (AMA) revoltados invadiram a Sala
6	Estão todos morrendo de fome!
7	Está rolando uma reunião que podia ser um e-mail.
8	Goblins faxineiros estão trabalhando pesado na sujeira.
9	O café estava aditivado com um pózinho branco energético...
10	Uma Bruxa Coach Quântica está palestrando.
11	O tio biroliro dos PJ tá presente no recinto.
12	Orcs pedreiros estão fazendo manutenção predial nas ruínas.

RPGPEDIA - zezeeliza2222@gmail.com

RPGPEDIA - zezeeliza2222@gmail.com

RPGPEDIA - zezeeliza2222@gmail.com



RPGPEDIA - zezeeliza2222@gmail.com

LIBERTE O GOBLIN REVOLUCIONÁRIO DENTRO DE VOCÊ!

Em Goblins & Guilhotinas, você não é o herói — é um goblin explorado em uma masmorra privatizada por um Dragão-CEO bilionário. Seu trabalho? Ser espancado por aventureiros enquanto o patrão acumula tesouros. Mas a ficha caiu! Junte seu sindicato revolucionário, enfrente capatazes alienados e desbanque o sistema opressor com dinamite, palavras afiadas e muito absurdo bem humorado.

Um jogo para pessoas que curtem jogos narrativos caóticos, críticas ao neoliberalismo e goblins explodindo... às vezes sem motivo.

EDITORA CALEIDOSCÓPIO

www.editoracaleidoscopiorpg.com.br editoracaleidoscopiorpg

RPGPEDIA - zezeeliza2222@gmail.com